Архетип (стр. 39)

Архетип персонажа одним-двумя словами описывает концепцию персонажа. Обычно персонажи в Hollow Earth Expedition будут Авантюристами, Путешественниками, Учеными и другими похожими личностями, но ими список не ограничивается. Ты можешь придумать свой Архетип, те, что даны в книге — для примера, от чего отталкиваться. В игре Архетип не несет никакой механической нагрузки.

Мотив (стр. 41)

Мотив персонажа — главная движущая сила, стоящая за всеми поступками персонажа. Твой персонаж пустился в приключение из чувства долга перед своей страной или организацией, или он отправился на край Земли в поисках славы и известности? У персонажа может быть всего один Мотив, так что стоит выбрать тот, что точнее описывает твоего персонажа.

Когда твой персонаж следует своему Мотиву, Ведущий может наградить тебя Баллом Стиля. Баллы Стиля будут подробнее описаны ниже, а вот как их можно заслужить:

Чувство Долга: Ты получаешь Балл Стиля, когда твой персонаж поступает ответственно или убеждает кого-то сдержать слово.

Слава: Ты получаешь Балл Стиля, когда персонаж совершает что-то значимое или повышает свою репутацию.

Жадность: Ты получаешь Балл Стиля, когда твой персонаж завладевает чем-то особенно ценным или зарабатывает кучу денег.

Истина: Ты получаешь Балл Стиля, когда твой персонаж совершает открытие или убеждает кого-то поделиться секретом.

Надежда: Ты получаешь Балл Стиля, когда оптимизм твоего персонажа оправдан или ему удается уговорить кого-то не сдаваться.

Тайна: Ты получаешь Балл Стиля, когда твой персонаж сохраняет некий секрет или убеждает кого-то не искать истину.

Выживание: Ты получаешь Балл Стиля, когда твой персонаж избегает смерти или спасает кому-то жизнь.

Стиль (стр. 79)

Каждый персонаж начинает игру с тремя Баллами Стиля. Эти Баллы можно потратить во время игры, чтобы повлиять на результат броска. Способы потратить Баллы Стиля описаны на странице, прилагаемой к листу персонажа.

Основные Атрибуты (стр. 43)

Базисом способностей и умений персонажа являются шесть основных атрибутов. Для персонажей-людей основные атрибуты находятся в диапазоне от 1 (слабо) до 5 (превосходно), хотя у по-настоящему выдающихся персонажей атрибуты могут быть выше. Вот как каждый из основных атрибутов влияет на персонажа:

Тело отражает телосложение и выносливость персонажа. Персонажи с высоким рейтингом Тела могут вытерпеть больше урона, более устойчивы к болезням и могут дольше обходиться без питья и еды.

Ловкость отражает координацию и подвижность персонажа. Персонажи с высоким рейтингом Ловкости лучше управляются со стрелковым оружием, успешнее избегают урона, и быстрее реагируют в бою.

Сила показывает физическую силу персонажа. Персонажи с высоким рейтингом Силы наносят больший урон, более эффективны в рукопашном бою и могут нести больше груза.

Харизма отражает уверенность и индивидуальность персонажа. Персонажи с высоким рейтингом Харизмы успешнее общаются с людьми и считаются более привлекательными.

Интеллект отражает интеллект и рассудок персонажа. У персонажей с высоким рейтингом Интеллекта лучше развиты умения, связанные со знаниями и ремеслами. Они также более наблюдательны и быстрее реагируют в бою.

Сила Воли отражает отвагу и решительность персонажа. Персонажи с высоким рейтингом Силы Воли реже пускаются в бегство от страха. Они также способны выносить больший урон, и ими сложнее манипулировать.

Вторичные Атрибуты (стр. 46)

Каждый вторичный атрибут (за исключением Размера) получается из комбинации основных атрибутов. Эти атрибуты говорят о персонаже следующее:

Размер отражает рост/высоту и вес. Например, у обычного человека Размер 0, у Тираннозавра Размер 4, а у мартышки Размер -2.

Движение (Сила + Ловкость) показывает, как быстро может перемещаться персонаж. Каждая единица Движения равна ~1.5м перемещения шагом за ход.

Восприятие (Интеллект + Сила Воли) показывает способность персонажа замечать, что вокруг него происходит, а также его способность замечать противников, использовавших умение Скрытность для того, чтобы спрятаться.

Инициатива (Ловкость + Интеллект) отражает скорость реакции в опасных ситуациях и в бою.

Защита (Тело + Ловкость - Размер) описывает способность избегать или снижать получаемый урон.

Шок (Тело) показывает способность избегать побочных эффектов от получения урона в бою. Персонаж, получивший от одного воздействия (выстрел, удар и т.п.) больше урона, чем его рейтинг Шока, находится в шоке и теряет следующее действие. Если персонаж получил урон больше, чем удвоенный рейтинг Шока, он оказывается в нокауте, и очухается через столько минут, сколько урона сверх удвоенного значения Шока он получил.

Здоровье (Тело + Сила Воли + Размер) показывает, сколько Летального и Нелетального урона персонаж может получить в бою. Когда здоровье персонажа падает ниже нуля, он теряет сознание, когда оно становится равно -5, персонаж погибает.

Умения (стр. 48)

Игроки выбирают набор Умений, определяющий компетенцию их персонажей. Каждое Умение относится к одному из основных атрибутов, который участвует в получении конечного рейтинга Умения. У всех Умений есть несколько специализаций, которые показывают области, в которых персонаж наиболее подкован. Специализация дает персонажу дополнительные бонусы к соответствующему Умению.

База Умения равна рейтингу основного атрибута, связанного с Умением. Уровень показывает, сколько было вложено в развитие умения при генерации персонажа. Рейтинг показывает итоговый уровень владения Умением, «Среднее» равно половине Рейтинга.

Таланты (стр. 60)

Таланты дают особые возможности и приемы, которые позволяют персонажам выделяться в группе себе подобных. Некоторые таланты дают бонусы к умениям, другие позволяют совершать особые действия. Преимущества, которые дает конкретный Талант указаны на листе персонажа.

Ресурсы (стр. 72)

Ресурсы дополняют портрет персонажа в тех областях, которые не описываются Талантами. Ресурсы могут дать тебе верных союзников, дополнительные деньги или даже тайное убежище.

Недостатки (стр. 76)

Никто не идеален, и Недостатки помогают это отразить. Они определенным образом влияют на возможности персонажа, но позволяют получить Баллы Стиля, когда проявляются в ходе игры.

Оружие (стр. 142)

В бою люди не могут полагаться только на свои кулаки. Чтобы справиться с серьезными противниками зачастую нужно оружие. Каждое оружие улучшает одно из Боевых Умений персонажа (Драка, Стрельба или Ближний Бой).

Рейтинг показывает бонус, которое оружие дает к соответствующему Боевому Умению. Если твой Размер 1 и выше, ты получаешь штраф к Боевым Умениям равный рейтингу Размера; если Размер -1 или ниже, он дает бонус. Атака показывает итоговый рейтинг Боевого Умения с учетом всех бонусов и штрафов, Среднее равно половине Атаки.

Правила

Hollow Earth Expedition использует правила системы Ubiquity, которая создана для игры в живом кинематографическом стиле. В этой брошюре содержатся только базовые правила, тем не менее, у вас есть все, чтобы сыграть в прилагающееся приключение. Для удобства, к каждому листу персонажа рекомендуется приложить лист со списком всех боевых маневров и способов потратить Баллы Стиля.

Кубики (стр. 104)

Первое, что нужно знать о системе Ubiquity — по каким правилам бросаются кубики. В отличие от большинства ролевых игр, Ubiquity не использует какие-то особенные кубики. Подойдут любые, главное, чтобы у них было четное число граней. Выполняя проверку Атрибута или Умения, брось соответствующее число кубиков и подсчитай, на скольких из них выпали четные числа. Это количество будет числом успехов. Нечетные числа не уменьшают число успехов.

Пример: При броске 7 кубиков на них выпало 1, 4, 5, 7, 8, 8 и 11. Подсчитав четные числа (4, 8 и 8), получаем результат — три успеха.

Броски Кубиков (стр. 108)

Ты бросаешь столько кубиков, каков рейтинг соответствующего Умения или Атрибута, и подсчитываешь успехи. Если число успехов равно или больше Сложности задачи, действие увенчалось успехом. Оружие и снаряжение могут увеличивать или уменьшать число бросаемых кубиков.

Брать Среднее (стр. 110)

Если «Среднее» значение умения персонажа равно или выше Сложности задачи, ты можешь не кидать кубики, а автоматически выполнить задачу. Игроки не могут Брать Среднее во время боя или в стрессовой ситуации (по усмотрению Ведущего). С другой стороны, Ведущий может решить Брать Среднее для не-игровых персонажей с целью ускорить бой.

Правила Боя (стр. 116)

Инициатива: За каждого персонажа (за группы НИП бросает Ведущий; один бросок на всю группу) бросается столько кубиков, каков его рейтинг Инициативы, и считаются успехи. Первый ход — у персонажа или группы НИП с наибольшим числом успехов. В случае ничьей преимущество у того, у кого выше рейтинг Инициативы. Если и тут ничья, преимущество у того, у кого выше рейтинг Ловкости.

Действия: В свой ход игрок может совершить одну Атаку, одно Перемещение и столько Защитных действий, сколько потребуется. Список Атакующих действий содержится в таблице на прилагаемой к листам персонажей странице. Атаку и Перемещение игрок должен выполнять в свой ход, Защитные действия — по необходимости. Переместиться можно на расстояние, определяемое рейтингом Движения.

Атака: Для атаки ты выбираешь одно оружие из списка на твоем листе персонажа (с этой точки зрения Удар Кулаком или Укус считаются оружием) и бросаешь столько кубиков, сколько указано в столбце «Атака» у выбранного оружия.

Защита: Защищаясь, ты бросаешь кубики в количестве, равном своему рейтингу Защиты (опять же, с учетом модификаторов), и подсчитываешь число успехов. Если у атакующего успехов больше, ты получаешь урон равный разнице числа успехов. Если у тебя успехов столько же или больше, атака прошла мимо или не нанесла никакого урона.

Урон: есть два вида урона: Летальный (Л) и Нелетальный (Н). Если персонаж получает достаточно Летального или Нелетального урона, чтобы его Здоровье упало ниже 0, он теряет

сознание. Если полученного Летального урона достаточно, чтобы Здоровье упало до -5, персонаж погибает. Для упрощения процесса игры в данном приключении считается, что если у НИП Здоровье упало до 0, он выбывает из боя и фактически мертв.

Лечение: Первая Помощь (от использования умения Медицина) снимает один балл Нелетального урона за каждый успех. Когда Нелетального урона не остается, каждый успех переводит балл Летального урона в балл Нелетального.